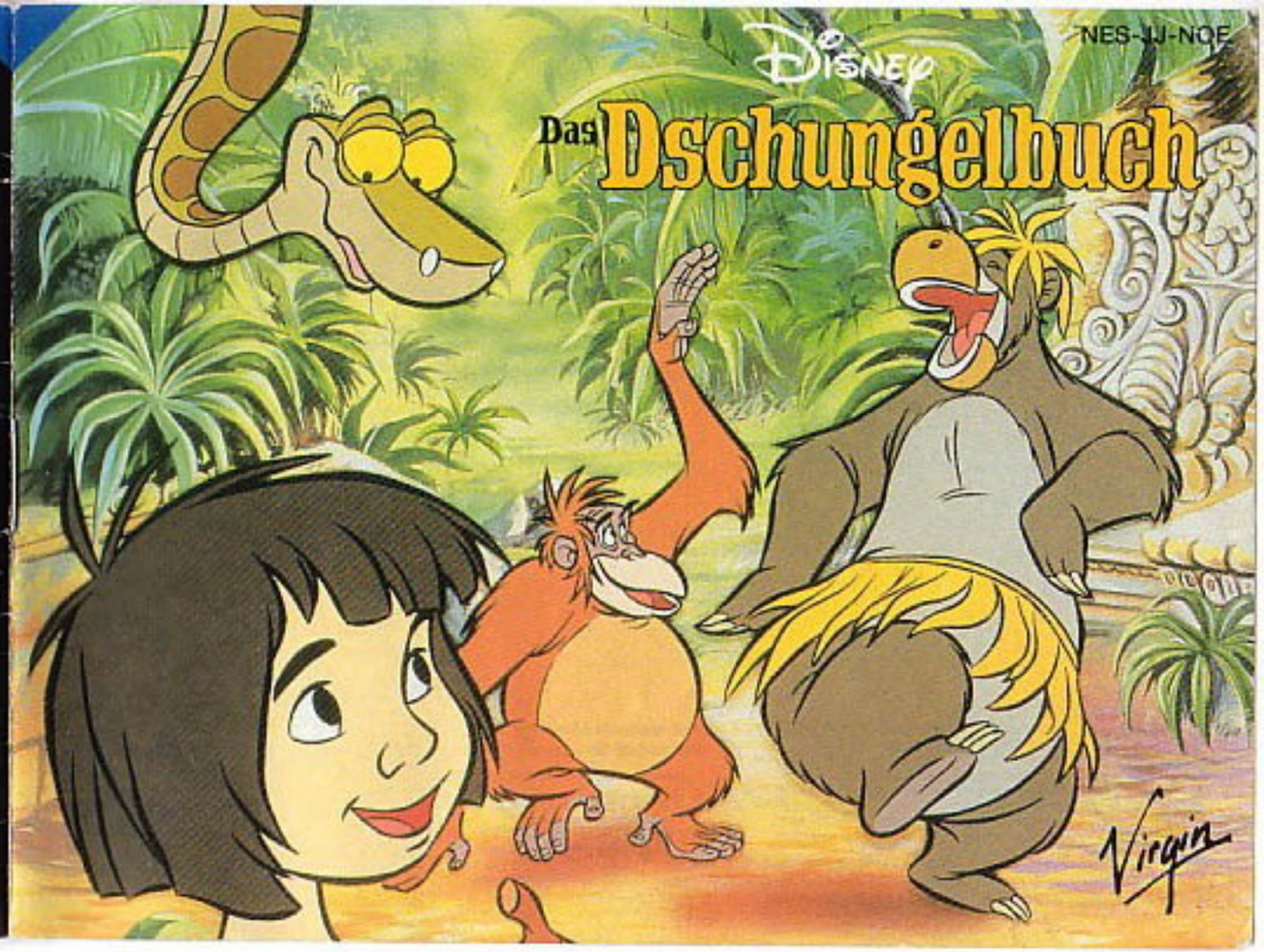
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/D, 22765 Hamburg, Germany.

PRINTED IN JAPAN



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO ® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

The Jungle Book © Disney. ® 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.

Disney

Das Dschungelbuch

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lege das Dschungelbuch - Game Pak ein, und schalte dein NES™ an.

DAS SPIEL

Der Tiger Shir Khan ist wieder im Dschungel aufgetaucht, und er hat es auf das Menschenjunge abgesehen: auf Mogli, der auf dem gefahrvollen Weg zum Menschendorf ist.

Zwischen Mogli und seiner Ankunft bei den Menschen liegen 10 Levels, die auf den wichtigsten Szenen des Films beruhen. Um einen Level abzuschließen, muß Mogli anderen Figuren aus dem Weg gehen und jeweils eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen finden und aufheben. Am Ende jedes Levels (vom zweiten Level an) muß Mogli außerdem eine der Hauptfiguren aus dem Film besiegen, die aufwacht, sobald er alle Edelsteine gefunden hat.

DER "JUNGLE BOOK"-TITELBILDSCHIRM

Nach dem Mitarbeiterverzeichnis erscheint der Titelbildschirm. Bitte beachte, daß eine Demonstration eines der vier "Jungle Book"-Levels in Aktion erscheint, falls für kurze Zeit kein NES-Controller-Knopf gedrückt wird.

- Drücke den Startknopf, um das Spiel zu beginnen.
- Halte Knopf A gedrückt, und drücke dann den Startknopf, um die Einleitungsfolge zu überspringen und das Spiel direkt zu beginnen.
- Drücke den Select-Knopf, um die Demonstration zu beenden und zum Titelbildschirm zurückzukehren.
- Drücke den Select-Knopf auf dem Titelbildschirm, um den Optionenbildschirm aufzurufen.

DER OPTIONENBILDSCHIRM

Drei Optionen stehen zur Verfügung.

- Drücke den Richtungsknopf oben oder unten, um eine Option auszuwählen.
- Drücke den Richtungsknopf links oder rechts, um die Option zu ändern.
- Drücke den Select-Knopf, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.
- Drücke den Startknopf, um das Spiel zu beginnen.

SKILL LEVEL

(SCHWIERIGKEITSGRAD) Entscheide dich zwischen "PRACTICE" (ÜBUNG), "NORMAL" und "EXPERT" (EXPERTE), um die Zahl der Mogli-Figuren, mit denen du spielen willst (6, 5 oder 3), und die Stärke von Moglis Gegnern festzulegen.

MUSIC OPTION

(MUSIKOPTION) Sie ist auf "ON" (An) eingestellt. Wähle "OFF" (Aus), wenn du während des Spiels nur die Soundeffekte hören willst.

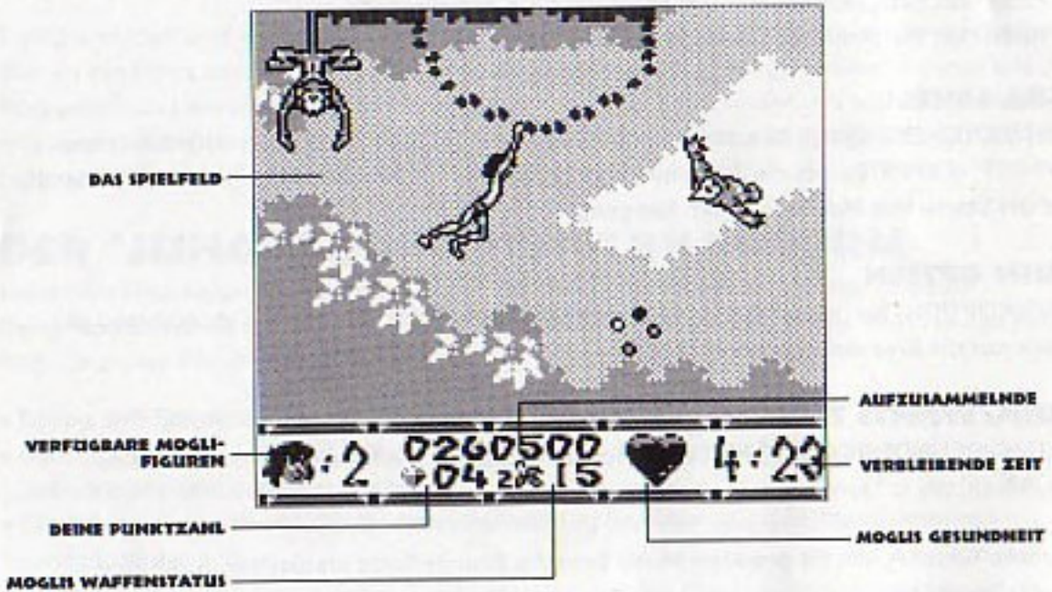
MUSIC/EFFECTS TEST

(MUSIK-/SOUNDEFFEKTE-TEST) Das ist deine Chance, dir alle Musik- und Soundeffekte anzuhören, die in "Jungle Book" verwendet werden.

- Drücke Knopf A, um die gewählte Musik oder die Soundeffekte (dargestellt durch eine Zahl) anzuhören.

DER BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS

Die Handlung spielt sich auf dem Spielfeld ab, das den größten Teil des NES-Bildschirms einnimmt. Ein Statusfeld unterhalb des Spielfeldes zeigt wichtige Einzelheiten an, zum Beispiel die Anzahl der übrigen Mogli-Figuren und deine Punktzahl.



VERFÜGBARE MOGLI-FIGUREN

Du beginnst entweder mit drei, fünf oder sechs Figuren, je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad du auf dem Titelbildschirm ausgewählt hast. Du verlierst eine Figur, wenn Mogli in eine tödliche Grube fällt, wenn seine Gesundheit nicht mehr ausreicht oder wenn die Spielzeit überschritten wird. Hast du alle Mogli-Figuren verloren, dann ist das Spiel für dich vorbei (Game Over), es sei denn, du besitzt ein Feigenblatt (siehe SPEZIALGEGENSTÄNDE auf Seite 17). Beachte, daß du auch während des Spiels zusätzliche Mogli-Figuren finden kannst.

DEINE PUNKTZAHL

Du erhältst Punkte, wenn Mogli bestimmte Aufgaben erledigt, also z.B. unfreundliche Tiere aus dem Spiel vertreibt oder Spezialgegenstände aufsammelt. Auch Bonuspunkte werden vergeben.

AUFZUSAMMELNDE EDELSTEINE

Die Zahl gibt an, wie viele Edelsteine Mogli aufsammeln muß, bevor er den Level abschließen kann.

MOGLIS WAFFENSTATUS

Zeigt an, welche Waffe Mogli im Moment in der Hand hält und benutzen kann. Weitere Einzelheiten dazu findest du im Abschnitt WAFFEN BENUTZEN auf Seite 9.

MOGLIS GESUNDHEIT

Dieses große Herz steht für Moglis Energie. Mogli verliert Energie, wenn er mit einem unfreundlichen Tier zusammenstößt. Hat er seine gesamte Energie eingebüßt, dann verlierst du eine Mogli-Figur. Achte darauf, daß du während des Spiels zusätzliche Energie finden kannst.

VERBLEIBENDE ZEIT

Jawohl, es gibt für jeden Level eine Zeitbegrenzung. Ein lauter Piepton zeigt an, daß deine Zeit abläuft.

MOGLIS BEWEGUNGEN

Nimm dir in den Anfangslevels die Zeit, Moglis Bewegungen zu üben.

- Drücke den Richtungsknopf (R-Knopf) rechts oder links, damit Mogli in die entsprechende Richtung geht.

- Halte Knopf B gedrückt, während Mogli in Bewegung ist, damit er schnell läuft.

- Drückst du Knopf A, wenn sich Mogli nicht nach links oder rechts bewegt, dann springt er gerade nach oben. Je länger du dabei Knopf A gedrückt hältst, desto höher springt Mogli.

- Drücke den R-Knopf links oder rechts, während sich Mogli in der Luft befindet, damit er sich in diese Richtung bewegt.

- Halte den R-Knopf rechts oder links gedrückt und betätige dann Knopf A, damit Mogli in die entsprechende Richtung springt. Beachte, daß Mogli umso weiter springt, je schneller er sich vorher bewegt.

- Drücke den R-Knopf oben, während Mogli stillsteht, damit er nach oben schaut.

- Drücke den R-Knopf unten, wenn Mogli stillsteht, damit er sich duckt und nach unten blickt.

BENUTZEN VON WAFFEN

Mogli ist ein einfallsreicher kleiner Kerl, der alle Möglichkeiten seiner Umgebung nutzt. Er hat immer Bananen zum Werfen parat, aber es gibt auch andere Waffen (in begrenzter Anzahl) im Spiel, die er nur aufzuheben braucht. (Einige werden von vertriebenen Gegnern zurückgelassen.)

STANDARD-BANANENSCHUSS

Mogli hat einen unbegrenzten Vorrat davon. Wenn eine andere Waffe, die Mogli benutzt, aufgebraucht ist, wird sie automatisch durch den Standard Bananenschuß ersetzt.

BANANENSPLIT

Doppelte Bananenpower!

BUMERANG-BANANEN

Sie fliegen wie echte Bumerangs durch die Luft und kommen wieder zurück, können allerdings nur einmal benutzt werden.

NÜSSE

Für den Einsatz mit dem Bambus-Blasrohr, das Mogli während seines Abenteuers findet.

MEDIZINMANN-MASKEN

Wenn Mogli eine dieser Masken aufsetzt, ist er für kurze Zeit unverwundbar. Aber Vorsicht: Er kann trotzdem noch in Fallgruben stürzen!

- Drücke den Select-Knopf, um die Waffen durchzugehen, die Mogli bei sich hat.
- Drücke Knopf B, damit Mogli die augenblicklich gewählte Waffe in die Richtung einsetzt, in die er gerade schaut.
- Halte den R-Knopf in eine beliebige Richtung gedrückt (außer unten), und betätige Knopf B, damit Mogli die augenblicklich gewählte Waffe in die gewünschte Richtung abfeuert.

LIANENBENUTZUNG

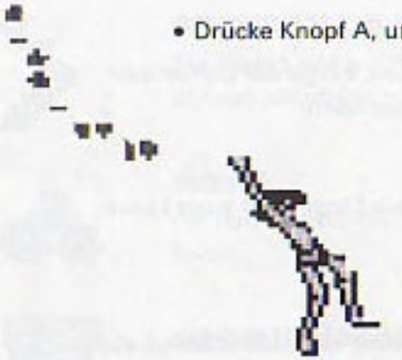
Mogli kann auf alle Lianen klettern und sich damit fortschwingen. Einige der Lianen sind miteinander verbunden, so daß Mogli sich daran entlanghangeln kann.

- Drücke den R-Knopf oben oder unten, wenn sich Mogli über einer Liane befindet, damit er in diese Richtung klettert.

- Drücke den R-Knopf rechts oder links, wenn Mogli sich an einer Liane festhält, damit er sich in diese Richtung schwingt (oder sich weiterhangelt, wenn er an miteinander verbundenen Lianen hängt). Beachte aber, daß Mogli nicht schwingen kann, wenn er an der Liane zu weit oben hängt. Je weiter unten er hängt, desto weiter kann er schwingen.

- Drücke Knopf B, damit Mogli seine augenblicklich gewählte Waffe einsetzt, während er an der Liane hängt.

• Drücke Knopf A, um Mogli von der Liane wieder abspringen zu lassen.



EINGÄNGE BENUTZEN

In einigen Levels kann Mogli Öffnungen in der Umgebung benutzen - und an anderer Stelle im selben Level wieder auftauchen!

• Drücke den R-Knopf oben, damit Mogli in eine Öffnung hineingeht.

DIE BONUSLEVELS

Im gesamten Dschungelbuch-Spiel sind unterirdische Höhlen verborgen, in denen es lauter Bonusgegenstände gibt. Wenn du solch einen Bonuslevel gefunden hast, benutze die Felsvorsprünge und Wippen, um vorwärtszukommen. Hier kommen Mogli zwar keine anderen Figuren in die Quere, aber es gibt eine Zeitbegrenzung - also beeil dich!

HALT!

Du solltest pro Stunde immer eine kurze Pause einlegen. Wenn du gerade mitten in einem Level bist und deswegen dein NES nicht ausschalten möchtest, dann halte doch einfach das Spiel an!

• Drücke während des Spiels den Startknopf, um es anzuhalten.
• Drücke während der Spielpause den Startknopf, um das Spiel wieder aufzunehmen.

DIE 10 LEVELS

Eine kurze Übersicht über die einzelnen Levels.

DER DSCHUNGEL BEI TAGE

Du kannst auf Bäume klettern, über Gruben springen, an Lianen schwingen... und ein paar Überraschungen erleben.

DER GROSSE BAUM

Nutze seine dicken Äste, um ganz nach oben zu klettern. Wenn du durch die Astlöcher in den Baum hineinsteigst, tauchst du woanders wieder auf.

DIE FRÜHPATROUILLE

Eine Herde Elefanten marschiert durch den Dschungel. Über die Rücken der Elefanten kannst du die Bäume und Plattformen erreichen, auf denen die Edelsteine versteckt sind. Schafft es Mogli, zum Ende des Levels zu kommen, bevor die Frühpatrouille ihr Ziel erreicht hat?

AM FLUSS
Mit Hilfe der Felsen und schwimmenden Schildkröten kommst du ans andere Ufer.

IM FLUSS
Mogli gleitet auf Balus Bauch den Fluß hinunter - aber dort ist er noch lange nicht vor den Krokodilen sicher.

DAS BAUMDORF
Geh in die Baumhütten hinein, um an einer anderen Stelle dieses Levels wieder aufzutauchen.

DIE ALTEN RUINEN
King Louies Tempel ist ganz schön verfallen. Achte auf die Lücken!

DIE EINSTÜRZENDEN RUINEN
Kannst du ganz nach oben klettern? Laß dich warnen: Einige Plattformen fallen einfach in sich zusammen.

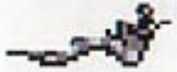
DER DSCHUNGEL BEI NACHT
Ähnelt dem Dschungel bei Tage, aber hier mußt du auch noch mit Fledermäusen und Glühwürmchen fertigwerden.

DAS ÖDLAND
Ein trübsinniger Ort, an dem du ständig den Feuern ausweichen mußt. Außerdem braut sich ein Sturm zusammen, also nimm dich vor Blitzen in acht.

WEN DU IM SPIEL TRIFFST
Hier sind einige der Figuren, die Mogli auf seiner Reise begegnen werden...

FRECHE AFFEN
Und das sind sie wirklich, oder? Vorsicht vor den Kokosnüssen und Früchten, mit denen manche von ihnen werfen.

WILDSCHWEINE
Sie laufen wutentbrannt vorwärts und rückwärts.



SCHLANGEN
Es gibt zwei Arten: Kobras spucken Gift, und Baumschlangen beißen.

VÖGEL
Sie fliegen nur so herum - also keine Panik!

SKORPIONE
Hüte dich vor ihren Stacheln!

GÜRTELTIERE
Vorsicht, wenn sie sich zu einer Kugel zusammenrollen.

KAA
Dieser Schlange mit ihren hypnotischen Augen solltest du auf keinen Fall trauen.

BALU
Schließ mit dem Bären Freundschaft, indem du ihn in einem bizarren "Boxkampf" besiegst.

KING LOUIE
Der König der Tanzverrückten und der oberen Zehntausend des Dschungels. Höher geht's hier nicht, und das läßt ihn hochgehen!

DER MEDIZINMANN
Eigentlich ist es gar keiner, sondern nur drei freche Affen.

SHIR KHAN
Der hungrige Tiger ist Moglis gefährlichster Gegner.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Um Mogli bei seinem Abenteuer zu helfen, solltest du die folgenden Gegenstände aufheben, wenn du sie findest.

TRAUBEN
Sie verbessern Moglis Gesundheit.

FRÜCHTE
Alle anderen Früchte bringen Bonuspunkte ein.

FEIGENBLÄTTER
Für jedes aufgesammelte Feigenblatt kannst du das Spiel an der zuletzt berührten Neustart-Blume oder am Anfang des Levels fortsetzen, in dem du deine letzte Mogli-Figur verloren hast.

UHR
Gibt dir zusätzliche Zeit zum Beenden des Levels.

MOGLI-KOPFE
Für jeden aufgesammelten Kopf erhältst du eine weitere Mogli-Figur.

SCHAUFEL
In jedem Level gibt es eine davon - aber wozu sind sie gut?

SPEZIALUMGEBUNG

Gewisse Abschnitte der Umgebung erfüllen bestimmte Funktionen, die deutlich werden, wenn Mogli diese Teile berührt.

NEUSTART-BLUMEN

Sie drehen sich, wenn Mogli daran vorbeigeht. Wenn du eine Mogli-Figur verloren hast, wird das Spiel bei der zuletzt berührten Neustart-Blume fortgesetzt.

SPIELTIPS

- Mogli braucht Anlauf, um einige der großen Gruben überspringen zu können.
- Spring nicht einfach ins Leere - es könnte eine riesige Fallgrube sein.
- Durch Draufspringen erledigt man gegnerische Figuren schneller als mit einer Waffe. Allerdings kann Mogli die Figuren nicht immer erreichen. Denk dran, daß für einige Figuren ein einziger Treffer nicht ausreicht.
- Schau dich nach Wippen um. Auf jeder Wippe liegt ein großer Stein. Wenn Mogli auf die Wippe springt, fliegt dieser Stein in die Luft, und wenn er wieder landet, wird Mogli hoch in die Luft katapultiert.

GARANTIE

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflußt. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien bezüglich dieses Handbuchs, seiner Qualität, der handelsüblichen Qualität oder

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.